POUR L'AMOUR D'UN VAUTOUR

Par Vincent Zimmerman

L'Histoire

Début 5297. Tout le nord de l'Europe est sous la botte granbretonne. Depuis peu, les légions de l'Empire Ténébreux font route vers Sophia, capitale de la Bulgaria. L'armée du roi Drosa est sur le pied de guerre, mais le moral est au plus bas. La réputation des hordes de Huon, sous le commandement du terrible baron Méliadus de Kroiden, semble avoir dores et déjà ruiné tout espoir de victoire dans le coeur des soldats royaux. Les Grands Capitaines du conseil de guerre préparent les itinéraires de fuite vers le sud du pays alors que le nord est déjà tombé au début de l'hiver.

Au milieu de la désolation ambiante, deux personnes attendent avec impatience la venue de l'armée granbretonne.

Il s'agit de la jeune baronne Piris de Tujia et de son oncle, le savant Jannek. Tous deux attendent le même homme, mais pas pour les mêmes raisons...

Il y a de cela cinq ans, Vanir, jeune et sémillant soldat de la garde personnelle des Tujia, fit tomber sous son charme la jeune Piris, alors âgée de 17 ans. La belle idylle dura 6 mois avant que leur liaison ne soit découverte. Piris fut alors mariée de force à un vieux comte lubrique de la cour (qui ne tarda heureusement pas à mourir de ses excès) et Vanir, après avoir été copieusement fouetté par le Baron en personne, fut limogé.

Maudissant ses anciens employeurs, le jeune homme s'enfuit en dérobant quelques pièces du trésor du baron afin de refaire sa vie ailleurs. La chose lui fut grandement facilitée par les nombreux amis qu'il comptait parmi les domestiques de la famille.

Il réussit également à faire parvenir une lettre à la jeune Piris dans laquelle, ne voulant pas lui briser le coeur, il lui promit qu'un jour, lorsque toute cette affaire serait oubliée, il reviendrait. En attendant ce jour incertain, il s'aventura sur les chemins boueux de l'Europe du Tragique Millénaire...

Dans le maigre butin que sa chance lui permit d'emporter figurait un petit anneau de cristal, souvent porté par Piris et qui symbolisait leur amour. Cet anneau possédait des caractéristiques semblables à ceux de Miggan de Lliandar, ce que ses précédents propriétaires ont toujours ignorés. Correctement étudié l'anneau peut permettre le voyage dans le Multivers. C'est précisément ce qui intéresse Jannek, frère peu scrupuleux du baron et éminent savant-sorcier.

Alors que les armées de Granbretanne en finissaient avec la Magyarie, Piris fit la connaissance de Tenrick, un déserteur Vautour devenu capitaine des gardes de sa famille, et qui avait été durant quelques mois dans la même unité de mercenaires que Vanir. Il lui apprit que ce dernier était encore vivant et qu'il portait toujours ce petit anneau porte-bonheur en cristal. Pour Tenrick il ne fait aucun doute que la légion de Vanir sera lancée sur Sophia.

Aveuglée par un amour encore exacerbé par le tempérament dépravé de son défunt mari, Piris ne voulu pas suivre sa famille fuyant la cité et réussit à rester dans la demeure familiale, entourée seulement de Tenrick et de quelques domestiques.

Sous prétexte de vouloir veiller sur Piris et ne pas abandonner son laboratoire, Jannek décida de rester également à Sophia dans l'espoir de récupérer l'anneau et de rejoindre les rangs des sorciers de l'Empire Ténébreux une fois les granbretons maîtres de la ville.

C'est alors que la jeune femme lui fait part de sa décision: engager des aventuriers audacieux pour « délivrer » Vanir et le ramener à Sophia avant la venue des troupes granbretonnes. Enfin réuni, ils pourraient alors fuir vers la Grekie, où personne ne viendrait les chercher.

Alors que Piris envoie ses gens parcourir les tavernes de la cité, Jannek, pris de cours, tente d'échafauder un plan pour s'emparer de l'anneau.

L'histoire de Vanir

Ayant bien vite épuisé les richesses emportées avec lui, ses talents de soldat lui ont permis de rejoindre plusieurs compagnies de mercenaires.

Alléché par la propagande granbretonne et par la perspective de riches butins, il fini par s'engager dans l'ordre du Vautour de l'ignoble Asrovak Mikosevaar. Depuis, noyé dans la barbarie des armées de Huon, le jeune et aventureux Vanir s'est transformé en un soldat veule et cruel dont les pensées sont centrées sur le jeu, la violence et les plaisirs faciles.

Son courage et ses talents militaires lui ont récemment valu une promotion au grade de chef de meute, ce qui lui permet de partager

une petite tente avec un autre chef de meute, un traître scandin du nom d'Olsen.

Malgré tout, Vanir n'est pas un tueur immoral et sans scrupules. Il n'en faudrait pas beaucoup pour qu'il oublie sa position actuelle et ses compagnons de débauche sanguinaire pour retrouver son ancien amour, Piris.

Malheureusement pour les PJ, Vanir ne possède plus l'anneau de cristal. Sa dernière maîtresse Vison le lui déroba avant de le quitter, il y a quelques semaines de cela, pour un chef de meute de l'ordre du Chien: Gorath, le Saigneur de Kracovie...

Physiquement, Vanir est assez grand et fortement charpenté. Sous son masque, qu'il ne porte pas constamment, une épaisse crinière de cheveux noirs et une barbe de cinq jours encadrent des yeux bleus jadis plutôt rieurs. Son armure de plaques, terne et poisseuse, est actuellement garnie de plus d'une dizaine de petits crânes rouges...

Sophia, février 5297

Alors que les derniers flocons de l'hiver viennent détremper les rues de terre battue de Sophia, la capitale du royaume de Bulgaria vit dans la peur. Les tavernes résonnent des récits, que l'on n'ose croire, de fuyards germains, moscovites ou magyars, relatant les atrocités commises par les guerriers du Ténébreux Empire.

Alors que les plus riches ont déjà fui la ville, la majorité de la population s'accroche au timide espoir incarné par l'armée royale, refusant de tout quitter pour un hypothétique abri dans le sud. A cela s'ajoute le fait qu'une bonne partie des hommes valides a été enrôlée dans la milice et que la population « utile » (cuisiniers, forgerons, etc.) a reçu l'interdiction formelle de quitter la ville.

La garde citadine a vu ses effectifs triplés, mais la priorité étant attribuée à la surveillance des murs de la ville et de la campagne avoisinante, les rues, laissées presque sans surveillance, se sont transformées en de véritables coupe-gorge.

C'est dans cette atmosphère lourde de menaces que les personnages, logeant dans l'une des rares hostelleries salubres de la ville, rongent leur frein.

Quelle que soit la raison de leur présence ici (peut-être ont-ils été engagés comme mercenaires, ou, venant du nord, ont-ils fui l'avance granbretonne, à moins qu'ils ne soient tout simplement originaires de la région) les perspectives ne sont guère réjouissantes: la garde refuse de les laisser quitter Sophia et les prix demandés par la pègre locale pour « trouver un arrangement » sont au-dessus de leurs moyens.

Tout commence toujours par une bonne bagarre...

Nos amis sont attablés dans une taverne, les clients sont peu nombreux et plutôt patibulaires. Deux hommes entrent alors dans la salle enfumée. Vêtus de cottes de maille, l'épée large au fourreau, leurs blasons les distinguent comme appartenant à la maison des Tujia, de petits nobles de la cour. Ils vont tous deux s'accouder au bar. Alors que le premier s'entretient avec le tavernier, le second se retourne et s'adresse à la modeste assemblée:
« Holà! Y a-t-il quelqu'un dans cette salle prêt à risquer sa vie au service d'une Dame et d'une noble cause pour 5000 souverains? »

Le silence se fait. Si les PJ ne réagissent pas, il s'apprête à clamer son offre une seconde fois lorsque l'un des clients lui coupe subitement la parole pour l'injurier copieusement, lui et sa « Dame ». Manifestement, la demi-douzaine de clients avinés cherchent un bon prétexte pour se défouler. La bagarre est inévitable et les aventuriers devraient être encouragés à prendre la défense des deux gardes en mauvaise posture. Les agresseurs ne sont pas des monstres de courage et prennent la fuite dès que le combat commence à tourner en leur défaveur.

L'occasion est belle de sympathiser avec les deux gardes d'autant que ceux-ci se feront une joie de payer la tournée aux PJ tout en leur réitérant l'offre de leur maîtresse.

Si les PJs acceptent, un rendez-vous est fixé pour le matin suivant à l'hôtel particulier des Tujia.

Un double entretien

Alors que quelques flocons d'une blancheur éclatante ne tombent parcimonieusement sur la ville, les PJs n'ont aucune peine à trouver l'hôtel particulier de la Famille Tujia. Ils sont reçus par un homme d'allure peu engageante vêtu de demi-plaques. Il s'agit de Tenrick, ancien mercenaire d'une quarantaine d'années, aux traits acérés et aux yeux gris d'une extrême dureté. D'une voix au fort accent germanique, il les invite à entrer et à prendre place dans un grand salon meublé avec goût. L'un des fauteuils est déjà occupé par un vieil homme à la barbiche clairsemée et au visage souriant. Alors que Tenrick se retire, le vieil homme se lève et se présente amicalement comme étant Jannek, l'oncle de Piris, « érudit et philosophe de l'Académie Royale de Sophia »...

A ce moment précis, Piris fait son entrée, accompagnée de sa vieille servante. C'est une belle jeune femme d'une vingtaine d'année, habillée de riches vêtements de soie sombre et de dentelle blanche, au visage gracieux et aux immenses yeux verts un peu rêveurs encadrés par une chevelure d'une blondeur de paille. Elle se montre cordiale, bien que distante, mais attend de la part des aventuriers le plus strict respect.
« Messieurs, commence-t-elle. Je vous suis gré d'avoir bien voulu répondre à mon appel. Il y a donc encore, dans cette ville abandonnée des dieux, des gens chevaleresques. Je n'ose y croire mais, si vous menez à bien cette quête, votre courage et vos exploits seront largement récompensés... »

Elle fait alors aux PJ un résumé romancé de son histoire et de ce quelle sait de celle de Vanir avant de leur proposer un marché (qu'il serait extrêmement mal venu aux PJ de refuser, voire même de marchander).

Faites bien ressentir aux PJs que cette jeune femme est profondément amoureuse et qu'elle est prête a tout pour retrouver son aimé, obligé pour sauver sa vie, de rejoindre des troupes de mercenaires dont il ne partage assurément pas la philosophie...

La mission que leur confie Piris implique que les aventuriers traversent les lignes bulgares et granbretonnes pour se rendre au coeur même du camp principal des

armées du Ténébreux Empire, à environ une semaine de marche plus au nord.

Les aventuriers sont totalement libres de choisir le moyen qui leur semble convenir pour pénétrer dans le camp granbreton: se déguiser en soldats (il faudrait alors trouver des masques et des armures) ou en esclaves semble être le moyen le plus évident..

Une fois arrivés au camp principal, ils devront rechercher Vanir et son unité, les « Crânes Sanglants », parmi les nombreuses cohortes Vautours présentes et le ramener coûte que coûte auprès de Piris à Sophia. La jeune femme leur confie une lettre cachetée, écrite de sa main qui, elle en est intimement convaincue, décidera immédiatement Vanir à la rejoindre en suivant les porteurs du message...

Une fois le jeune homme auprès de Piris, les PJs recevront un laissez-passer pour tout le territoire (encore) bulgare ainsi que 5000 souverains par personne.

Si les PJs acceptent, le visage triste de la jeune noble s'illumine d'un espoir nouveau, puis, retenant mal ses larmes elle les quitte brusquement, suivie de sa servante, leur laissant régler les derniers détails avec Tenrick qu'elle envoie chercher.

Les PJs se retrouvent donc momentanément seuls avec Jannek. Celui-ci, qui n'a cessé de les observer en silence jusqu'alors, prend soudain la parole. Son ton et bien différent de celui, affable, avec lequel il s'était présenté à eux il y a quelques minutes.

C'est le visage froid et une lueur cupide dans les yeux qu'il leur propose sa propre version du marché.

Il s'agira bien de retrouver Vanir mais le ramener vivant et tout à fait accessoire... «Ce voleur possède un bijou qui ne lui appartiens pas! Ce bijou, un petit anneau de cristal reconnaissable entre tous, si vous me le ramenez en mains propres je vous en donne 5000 autres souverains par personne. Que cette brute de Vanir soit vivant ou pas, m'importe peu ! Ce que je veux c'est ce bijou et lui seul ! »

Les PJs disposent alors de quelques minutes, avant le retour de Tenrick, pour marchander. Jannek ne montera qu'avec réticence jusqu'à 7000 souverains par personne mais décidera alors de ne rien payer du tout et d'engager à moindre prix des hommes de mains pour ce débarrasser des PJ lorsque ceux-ci seront de retour!

Le vieux savant-sorcier ne répondra qu'évasivement aux questions des PJ et prétendra que l'anneau est un bijou antique auquel un membre de sa famille est particulièrement attaché.

Quoiqu'il en soit, il niera tout d'un air des plus offusqué si les PJ font mine de parler de cette petite conversation à quiconque.

Quitter la ville

L'ancien mercenaire germain peut être une source d'information précieuse si les aventuriers pensent à l'interroger. Outre le fait qu'il peut faire une description physique de Vanir, il connaît l'agencement général d'un camp du Ténébreux Empire ce qui permettrait au PJ de retrouver le jeune bulgare bien plus facilement. Il peut également leur indiquer les signes particuliers de l'unité des Crânes Sanglants: tous les hommes portent un brassard brunâtre au bras gauche (trempé dans du sang lors de l'acceptation du mercenaire dans l'unité) et des petits crânes d'animaux, peints en rouge, attachés aux boucles de l'armure par des lacets de cuir... Le nombre de ces crânes, indépendamment de la hiérarchie officielle, est censé représenter la valeur au combat de leur porteur. Pour ce qu'il s'en souvient Vanir en possédait une demi-douzaine, ce qui est plutôt moyen.

Sur le caractère de Vanir, Tenrick ne veut manifestement pas en dire trop. Il est certain que ce n'est plus le jeune idéaliste amoureux parti en quête de gloire! Des années d'errance et de combats au sein de la Légion du Vautour l'ont passablement changé... il reste toutefois convaincu du bon fond du jeune homme.

Si les PJ lui demandent pourquoi il ne les accompagne pas, le vieux soldat répondra que pour rien au monde il ne remettra de son plein gré le pied dans un camp du Ténébreux Empire... et puis, même masqué, il courrait le risque d'être reconnu par ses anciens camarades de tueries.

Si on lui parle de l'anneau, le germain froncera les sourcils d'un air suspicieux mais dira que, pour autant qu'il sen souvienne, Vanir le portait toujours sur lui et restait assez discret à son sujet.

Une fois les préparatifs terminés, Tenrick leur donnera rendez-vous le lendemain soir à la porte nord de la ville où il leur fournira des provisions et un laissez-passer pour le groupe ne portant que sur la zone militaire Nord de la Bulgaria. Si les PJ demandent des chevaux, le germain leur rappellera que tous les animaux de monte ont été réquisitionnés par l'armée.

A l'heure dite, après quelques souverains échangés avec un sergent de la milice, les aventuriers seront discrètement conduits jusqu'à une barbacane dans le mur d'enceinte et pourront alors quitter la ville.

Le voyage

En trois jours de marche forcée les PJ peuvent arriver à la limite de la zone contrôlée effectivement par les bulgares.

Le paysage de plaine morne (arbres sans feuilles, solitaires dans le vent glacial, plaques de neige éparses) que les PJ traversent est parcouru par de rares patrouilles bulgares. A vous de voir si ces patrouilles de soldats démoralisés leur causent des ennuis, mais normalement le laissez-passer devrait suffire à les tirer d'affaire. Plus souvent, des colonnes de réfugiés, des paysans surtout, mal encadrés par une soldatesque brutale, descendent vers le sud, allant grossir les rangs de la milice (ou des coupe-jarrets) de Sophia....

Les rares villages traversés sont pour la plupart abandonnés.

Passé ce qu'il reste du territoire encore sous contrôle bulgare s'étend un no man's land de plusieurs dizaines de kilomètres de long ou les escarmouches sont nettement plus fréquentes. Au prix de quelques jets de Chercher, les PJ peuvent même distinguer, épisodiquement, des formes ailées et brillantes dans le ciel...

Aucun ornithoptère ne devraient se mettre en travers de la route de nos amis. Ceci dit, cela ne coûte rien de leur faire une petite frayeur!

C'est le moment ou jamais d'organiser une rencontre avec un patrouille granbretonne de Morses, de Sangliers ou de Vautours qui permettrait aux PJ de se trouver des déguisements à leur convenance.
Il y a également des colonnes de paysans, convoyés vers le camp granbreton, et auxquelles il serait assez facile de se mêler.

Mais vous pouvez également faire tomber les aventuriers sur un petit hameau abandonné, récemment investit par une troupe de Vautours trop confiants et s'ennuyant ferme... un raid nocturne pour se procurer armes et armures peut alors être des plus fructueux.

Quelle que soit la solution choisie, veiller à laisser une bonne chance aux joueurs. Il ne s'agit pas de les faire tomber sur une légion en marche mais sur quelques hommes dont ils pourront se défaire s'ils agissent intelligemment!

Dans la gueule du loup

Après encore quatre jours de marche dans un paysage gris et boueux, les patrouilles se font plus fréquentes bien que moins pointilleuses (à condition, bien sûr, que les PJ n'aient pas l'air suspects).

Enfin, au soir d'une harassante journée de voyage, au sommet d'une petite colline dominant la plaine vallonnée, nos amis aperçoivent le but de leur périple: le camp principal des forces d'invasions du Ténébreux Empire!

Relisez « Le dieu fou » pour vous plonger dans l'ambiance d'un tel monstre.

Le camp est véritablement gigantesque. Sis au fond d'une vaste cuvette calcaire dont les bords sont abondamment garnis de fortifications, c'est une véritable ville de l'enfer qui s'offre alors à la vue des aventuriers. Des dizaines de milliers de tentes et autres baraquements; d'énormes machines de siège tirées par des esclaves et d'innombrables chevaux de traits; des dizaines d'ornithoptères qui prennent lourdement leur envol ou atterrissent maladroitement sur des plates-formes de métal, et, bien sûr, des cohortes de soldats en armures aux masques d'animaux: Loups, Sangliers, Chiens, Mouches, Vautours, etc.

Au centre de ce titanesque conglomérat chaotique, vibrant et résonnant d'innombrables clameurs bestiales, se distinguent de grandes tentes colorées à l'entrée desquelles sont disposées les bannières de plusieurs Grands Connétables impériaux.

Partout des feux de camps, des torches et des lanternes sont progressivement allumés faisant ressembler la cuvette à une monstrueuse fourmilière de lucioles...

La quête des aventuriers va maintenant devenir VRAIMENT dangereuse. Une fois dans le camp, les aventuriers vont être complètement livrés à eux-mêmes et un faux pas risque bien de leur être fatal. Veillez a maintenir continuellement les joueurs sous pression.

S'ils sont déguisés en soldats, voici quelques suggestions pour animer leur séjour:

- Quelle que soit l'entrée que nos amis choisissent, ils sont apostrophés rudement par un chef de meute Fourmi des plustatillons qui veut voir leur ordre de mission. Avec un minimum de sang-froid les PJ devraient pouvoir se tirer de ce mauvais pas.
- Une troupe de Blaireaux s'approche avec une lourde carriole chargée d'armes, de meules à aiguiser et de matériel divers. Ils proposent aux PJ de s'occuper de leurs armes. Ceux-ci auraient tord de se priver!
- Un chef de meute hargneux de l'ordre du Sanglier les prend a partis pour un motif futile. Tout ce qu'il veut, lui et ses hommes, c'est une bonne rixe pour ce défouler! Si les PJ engagent le combat, une patrouille de Chats ne tardera pas à arriver pour séparer les deux camps. A moins qu'il n'y ai déjà eu des morts tout le monde s'en tire avec une réprimande injurieuse. Nazrak, le Sanglier, promet toutefois qu'ils n'ont pas fini d'entendre parler de lui...
- Un soldat de l'ordre de l'Oie (cantiniers et magasiniers de l'armée granbretonne) propose en douce quelques esclaves pour passer la nuit... Il a également accès à tout un stock d'alcool moscovite, si les PJ veulent en profiter... il ne leur en coûtera que quelques souverains!
- Des Visons proposent leurs services aux "vaillants guerriers, sûrement désireux de reprendre des forces!". Si les PJs acceptent c'est qu'ils ne se rendent pas compte du sordide dans lequel les granbretons font cela...

Si les PJs se font passer pour des esclaves la situation est bien différente:
Les brimades et les injures sont monnaie courante et ils ne seront pas mieux traités que des animaux nuisibles. Cependant les esclaves sont fort nombreux et leur présence de jour, à condition d'avoir l'air le plus occupé et le plus soumis possible, n'éveille pas les soupçons. Au moins ils ne risquent pas de ce voir interpellés par un membre de leur ordre d'emprunt dans le langage secret de celui-ci...

Cette solution pose néanmoins deux problèmes majeurs:

- Certaines zones du camp sont interdites aux esclaves (à vous de juger lesquelles).
- La sortie du camp risque dêtre ardue. La meilleure solution, à priori, et de demander l'aide de Vanir, une fois celui-ci retrouvé. Sinon il peut toujours être possible de se joindre à une troupe d'esclaves qui servent de terrassiers pour creuser les fortifications externes...

Si les joueurs pensent à une rébellion massive des esclaves, faites leurs clairement comprendre que cela relève de la plus pure utopie ; ils sont dans l'un des plus vastes camps de guerriers granbretons du moment!

Quelle que soit leur situation, faites bien ressentir aux joueurs l'atmosphère oppressante du camp: un chaos plus ou moins organisé, une violence brutale et aveugle, les odeurs écoeurantes, les cris, la crasse, la sueur, la boue et la neige sale, tachée de vomis et de sang, les esclaves aux regards morts et aux gestes las... et partout des soldats arrogants et barbares aux armures souillées, aux masques, attitudes et grognements bestiaux.

Aux joueurs de décider de leur priorité: retrouver Vanir, l'anneau de cristal ou les deux. Le reste de cette aventure est donc très ouverte. A vous de déterminer l'importance que revêt encore l'anneau pour Vanir (s'il décide de

suivre les PJ il cherchera certainement à le récupérer afin de ne pas se présenter les mains vides devant Piris) et sa réaction si les aventuriers ne le retrouve pas (ou prétendent ne pas lavoir retrouvé...).
Si les joueurs décident d'abandonner le Vautour pour ne chercher que l'anneau ils devront toutefois faire preuve de beaucoup d'habileté afin de fouiller la tente de Vanir ou d'interroger des hommes du jeune chef de meute sans éveiller leurs soupçons. Les simples soldats ne savent pas grand chose mis à part le fait que, depuis peu, Vanir ne porte plus l'anneau. Ils peuvent toutefois les mettre sur la piste de Darleen.

Trouver Vanir

Si les aventuriers ne se sont pas renseignés auprès de Tenrick, la tache risque d'être difficile. Les quartiers dévolus aux Vautours se trouvent dans l'aile ouest du camp mais sont véritablement immenses. Pas loin d'une centaine de cohortes sont regroupées dans cette zone.
Aux joueurs de se montrer astucieux pour découvrir l'emplacement des Crânes Sanglants et la tente que Vanir partage avec Olsen. De manière générale les soldats d'ordres non martiaux (Blaireaux, Oies, Furets, etc.) sont les plus disposés à répondre aux questions des aventuriers.

Vous êtes seul juge du caractère et de la réaction du Vautour bulgare, notamment en fonction de l'approche choisie par les joueurs. Au fil du temps le jeune soldat s'est peu à peu transformé en un être arrogant, brutal et grossier mais la perspective de retrouver son ancien amour et une vie plus saine devrait l'amener à accepter l'offre des PJs.

Dans le meilleur des cas, Vanir lira et relira le message de Piris posant maintes questions aux aventuriers afin de découvrir un éventuel piège de leur part. Si les joueurs se montrent convaincants, il acceptera finalement de se joindre à eux, une étrange lueur dans les yeux (jet de Sagacité pour deviner que le jeune homme est fortement ému) à condition toutefois de retrouver au préalable un bijou dune grande importance à ses yeux....

Vanir insistera alors pour récupérer l'anneau de cristal avant de fuir, mais outre le fait qu'il ne peut quitter ses quartiers et mener l'enquête sans éveiller les soupçons de ses hommes et de ses supérieurs, sa présence risquerait d'envenimer les choses. C'est donc aux PJs de prendre les choses en mains...

Le Saigneur de l'anneau

L'anneau est actuellement la propriété de Gorath « le Saigneur de Kracovie », chef de meute de l'ordre du Chien. Parfait exemple de la pire des bestialités impériales, Gorath a acquis son surnom lors de la prise de Kracovie où il égorgea et saigna littéralement plus d'une trentaine de personnes ; hommes, femmes et enfants...

L'anneau de cristal, qu'il a extorqué à Darleen, a été négligemment enfilé au doigt d'une main tranchée que le Chien garde constamment passé dans sa ceinture! Un souvenir d'un vieil ennemi...

Tous les moyens peuvent être bons pour récupérer l'anneau: un vol nocturne dans la tente qu'il partage avec Orodh (un autre chef de meute), provoquer une rixe lors de laquelle il serait possible de subtiliser le bijou, le mettre en gage d'un duel ou d'une partie de dés... N'hésitez pas à récompenser un plan audacieux mais bien mené de vos joueurs!

La fuite

Avec l'aide de Vanir la sortie du camp ne devrait pas poser trop de difficulté, même si une escouade disparate de guerriers risque d'attirer l'attention. Si les PJ n'ont pas de masques de Vautours, le jeune chef de meute leur proposera d'aller en voler à l'Arsenal de son unité, là encore, son aide et sa connaissance des magasiniers seront précieuses.

Une fois hors du camp, Vanir semblera se transformer passablement. Le vil et cruel mercenaire Vautour deviendra peu à peu un homme nouveau, impatient de retrouver son amour perdu...
Si les joueurs ont décidés d'une manière ou d'une autre d'abandonner Vanir et de concentrer leurs efforts sur la récupération de l'anneau de cristal, n'hésitez pas à rendre les choses bien plus compliquées.

Epilogue

A vous de voir si le retour vers Sophia va poser des problèmes aux PJs. Une perspective intéressante serait que les granbretons décident de marcher sur la ville plus rapidement que prévu!

C'est talonné par les éclaireurs, précédant de peu le gros des troupes, que les aventuriers devront alors regagner la capitale de la Bulgaria.

Les retrouvailles avec Piris seront certainement des plus émouvantes (encore plus si elles prennent place lors du siège de la cité!) et la jeune femme s'acquittera de la récompense promise rubis sur l'ongle.

Il n'en ira pas forcément de même avec Jannek, même si les PJ ont trouvé le moyen de lui ramener l'anneau...

Les PNJs

Coupe-jarrets de Sophia

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 11 **INT** 09 **POU** 08 **DEX** 14 **APP** 08 **PdV** 12 **MD** +1D4
Armure : 1D6, cuir
Armes : Bagarre 65% 1d3+MD ; Epée courte 60% 1d6+1+MD

Soldats granbretons

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 11 **POU** 11 **DEX** 14 **APP** 08 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Plaques granbretonnes 1D10+2
Armes : Bagarre 70% 1d3+MD ; Epée large 75% 1d8+1+MD ; Lance-feu 50% 5d6 portée 50m

Jannek, savant-sorcier, 59 ans

FOR 11 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 19 **POU** 18 **DEX** 13 **APP** 15 **PdV** 13 **MD** 0
Armure : cuir 1D6
Armes : Epée courte 67% 1d6+1 ; Sonique moscovite 65% VIR: 15

Tenrick, capitaine des gardes de Piris, 36 ans

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 14 **APP** 11 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Demi-plaques 1D8 (+1)
Armes : Epée longue 95% 2d8+MD ; Poignard 87% 1d4+2+MD

Vanir, chef de meute Vautour, 27 ans

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 14 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 13 **APP** 15 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Plaques 1D10+2
Armes : Epée large 97% 1d8+1+MD ; Arbalète 72% 2d4+2

Gorath, chef de meute Chien, 33 ans

FOR 17 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 09 **POU** 09 **DEX** 13 **APP** 07 **PdV** 16 **MD** +1D6
Armure : Plaques granbretonnes 1D10+2
Armes : Epée longue 99% 2d8+MD ; Bagarre/Cestus 90% 1d4+1+MD ; Crochet de métal 85% 1d6+1+MD